Générateur de Missions

Afin de faciliter le travail des Orgas, voici un système simple de génération aléatoire (ou non) d'escarmouches.

Matériel nécessaire :
- Le Générateur de Missions
- 3 dés à 6 faces

Mode d'Emploi :

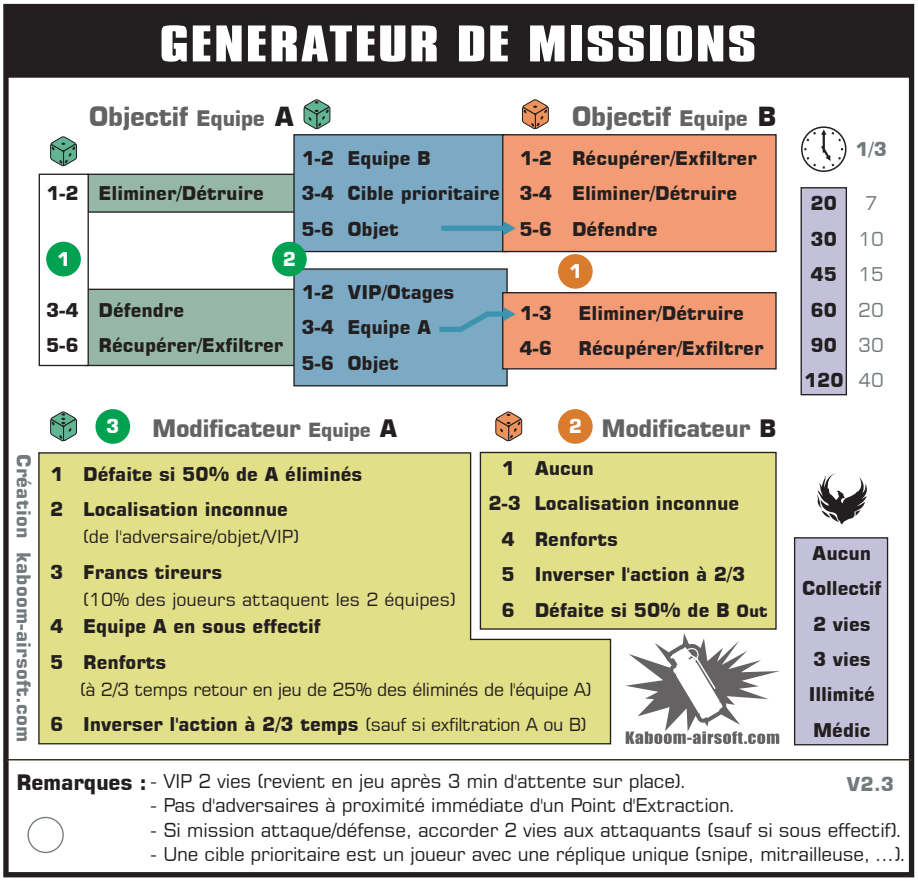
1. Un membre de l'équipe A lance les 3 dés. Le premier dé (tableau vert) indique l'action que doit mener son équipe.

2. Le second dé indique ce sur quoi l'équipe A doit exercer son action (tableau bleu).

3. Le troisième dé indique si la mission se voit attribuer une difficulté supplémentaire (tableau jaune).

4. Un membre de l'équipe B lance 2 dés.

5. Le premier dé indique l'action (ta-



bleau orange), dans le prolongement du tableau bleu.

6. Le deuxième dé détermine un modificateur (tableau jaune).

Remarques :

■ L'équipe A change à chaque tour.

■ Une même équipe ne doit pas avoir le même objectif 2 fois de suite.

■ Le premier des 3 dés peut être remplacé par une décision humaine.

Exemple 1

Résultats des jets A : 5-1-1
Interprétation : L'équipe A doit atteindre et protéger (sur place) un VIP (ou des otages, au choix), pendant X min (au choix) avec ou sans retour en jeu (au choix). L'équipe perd si elle subit 50% de perte.

Résultats des jets B : 4-3
Interprétation : B doit localiser, récupérer et exfiltrer le VIP.

Exemple 2

Résultats des jets A : 3-5-2
Interprétation : L'équipe A se positionne en défense.

Résultats des jets B : 2 (un seul lancé dans ce cas précis).
Interprétation : B doit localiser et éliminer A.

Exemple 3

Résultats des jets A : 3-6-3
Interprétation : L'équipe A doit prendre position et se défendre contre l'équipe B et les francs tireurs.

Résultats des jets B : 2-4
Interprétation : B doit localiser et éliminer l'équipe A tout en se protégeant des attaques des francs tireurs. 1 redéploiement collectif.

Exemple 4

Résultats des jets A : 4-3-4
Interprétation : L'équipe A, en sous effectif, doit prendre position et protéger un objet. 1 redéploiement collectif proche du Point d'Extraction de B.

Résultats des jets B : 4-4
Interprétation : B doit localiser et exfiltrer l'objet.

Exemple 5

Résultats des jets A : 2-2-5
Interprétation : L'équipe A doit détruire un objet transporté par l'équipe B. Retour de 25% des joueurs A out.

Résultats des jets B : 2-4
Interprétation : B doit localiser et éliminer l'équipe A.

Exemple 6

Résultats des jets A : 2-3-2
Interprétation : L'équipe A doit localiser et éliminer une cible prioritaire.

Résultats des jets B : 2-2
Interprétation : B doit éliminer l'équipe A tout en protégeant son joueur/cible prioritaire qui doit participer au combat.